

## 의상디자인 발상법에 관한 연구

趙珍淑·韓明淑

경원대학교 의상학과 부교수, 상명대학교 의류학과 교수

### A Study on Fashion Designing Idea

Jean-Suk Cho and Myung-Sook Han

Associate Professor, Dept. of Clothing, Kyungwon University

Professor, Dept. of Textile & Clothing, Sangmyung University

#### Abstract

This paper focuses on development of a fashion design education course that will foster the talent and aesthetic consciousness of fashion design student.

The writer reached the content of the designing ideas to practical applications as the defined scope of fashion design education. For designing idea in practical application : matching ideas, contrasting ideas, formative combinations and revisionism were used. For design ideas, the ideas developed by 飯塚弘子, 万江八重子, 香川達子 were used in revision. To detail the content of design education, fashion magazines, portfolios, photographs and related fashion design educational materials were used.

1. Matching ideas : it proposes such identical expression into costume by making a research of developing material, application form and color extraction from design sources.
2. Contrasting ideas : it proposes such opposite expression into costume by making a research of opposite to image, form, position and purpose from some object.
3. Formative combinations : it proposes such new expression into costume by combining a detail of costume with the other object.
4. Revisionism : it proposes such modified expression into costume by making a research of deletion, change, addition and conversion in costume.

Key word : fashion design, match ideas, contrasting ideas, formative ideas, revisionism.

#### I. 서론

최근 패션에 대한 소비자의 욕구나 필요가 점차 다양화, 개성화 되어 가고 있다. 따라서 디자이너들은 무조건적인 디자인의 모방이나 유행의 추종을 통해서 소비자들의 욕구나 필요를 충족시켜 줄 수가 없다. 개성은 디자인의 중요한 특질로서 패션산업의

경쟁력을 갖추는 데 필수 요소이다. 독창적인 디자인의 개발은 특히 국제화 시대, 자유 무역개방의 조류에 필수적인 작업이며 과제이다. 이처럼 패션산업의 국제화 시대에 개성 있는 디자인의 개발이 필요하고 이를 수행할 수 있는 디자이너가 양성되어야 한다면, 디자인 교육의 중요성을 재인식하여 사회에서 요구하는 바람직한 디자이너를 교육하기 위한 의상디자인 교육에 새삼 관심을 기울여야 한다. 일반

적으로 대학에서의 의상디자인 교육은 이론과 실습 분야로 나누어 볼 수 있다. 이론 분야는 디자인의 원리와 요소에 관한 내용이며, 실습분야는 다양한 디자인 소오스를 모티브로 하여 의상의 형태, 색채, 소재로 디자인을 전개해 나가는 디자인 발상에 관한 내용이다. 이러한 이론과 실습의 교육과정을 통해서 학생들은 디자인 발상능력과 미적 감각을 배양하여 창의력을 키운다. 뿌리가 튼튼해야 나무가 잘 자랄 수 있듯이 이러한 교육과정을 철저히 함으로써 사회에서 요구하는 바람직한 디자이너로 성장할 수 있다. 그러나 이와 같은 기초가 되어 있지 않을 경우, 개성이 없고 감각표현이 수반되지 않는 디자인을 만들어 내는 결과를 초래하기 쉽다.

현재, 대학에서의 의상디자인 교육 현황을 살펴보면 이론분야는 관련된 문헌도 많고 체계가 잘 되어 있으나 실습분야는 교과목으로 개설된 역사가 짧은 탓으로 관련된 문헌도 적고 체계적이지 못하다. 문헌에 제시된 경우에도 의상디자인 발상법에 관한 부분은 대부분 간략한 설명이나 약간의 사진 제시에 그치고 있어 디자인 발상 방법을 학생들에게 설명하고 이해시키기에는 부족함이 많다. 또한 의상디자인과 관련된 많은 연구들도 대부분 이론분야에 편중되어 있고 실습분야에서 활용할 수 있는 디자인 실습에 관련된 연구가 미약하다. 그러므로 디자인 실습 교육에 활용할 수 있는 디자인 발상 교육 프로그램, 즉 디자인 소오스로부터 영감을 얻어 의상의 삼요소인 형태, 색채, 소재로 관련지어 디자인을 전개시켜 나가는 발상방법에 대한 체계적인 개발이 필요하다.

의상디자인 발상방법에 관해서 오희선, 박화순<sup>1)</sup>은 발상의 동기를 자연조형, 인공조형과 이미지, 조형원리, 실루엣, 민족복, 작업복, 소재, 기능, 사상과 행사, 정보기구 등으로부터 발상한다고 하였으며, 아은영<sup>2)</sup>은 건축물, 자연, 현대복식 등의 주제를 통해서나 스케치, 옷감의 특징활용, 입체재단 과정을 통해서 디자인을 발상한다고 하였다. 그러나 오랜 기간 의상디자인 실습교육을 담당해 오면서 발상방법에 대해 학생들에게 설명할 때, 발상의 동기나 과정도 물론 중요하겠지만 보다 더 필요한 것은 디자인 소

오로부터 아이디어를 얻어 하나의 디자인으로 완성시키고자 할 때, 수학의 더하기, 빼기, 나누기, 곱하기의 공식처럼 기본적으로 명료하며 다양하게 활용할 수 있는 발상법에 대한 교육 프로그램의 개발이라고 느꼈다. 따라서 본 연구에서는 보다 이해하기 쉽고 다양하게 활용할 수 있는 디자인 발상법을 제시하고 각각의 발상법에 따라 의상의 형태, 색채, 소재와 관련지어 디자인을 전개시켜 나가는 방법에 대해 연구하고자 한다. 이러한 의상디자인 발상에 관한 교육 콘텐츠를 개발함으로써 의상디자인 실습 교육의 체계화를 이루는 데 기여하고자 하며 본 연구 결과가 계기가 되어 앞으로 다양한 의상디자인 교육 프로그램이 개발되었으면 한다.

## II. 디자인 교육의 역사적 발달

디자인 교육의 목적은 인간 생활에 기여하는 디자인 이상에 접근할 수 있는 바탕을 마련하는 데 있다. 따라서 이상적인 디자인의 질을 이룩할 수 있기 위해서는 학생 개개인의 창조 능력을 기르기 위한 디자인 교육이 절실하게 필요하다. 디자인 교육은 기본적으로 체계적인 과정을 통하여 시각경험과 감각훈련 등의 미적 체험과 더불어 조형실험과 시각전달을 할 수 있는 기틀을 마련해 준다. 다시 말해서 재료와 도구의 사용을 경험하게 하여 기술을 몸에 익히게 하며 풍부한 발상능력과 높은 미적 감성을 갖춘 디자인 감각을 키워 준다.

따라서 디자인 교육의 중요성을 인지하고 의상디자인 교육의 핵심인 디자인 발상법을 제시하기 위하여 학생의 창조력 개발이라는 근본적인 교육을 최초로 시도한 바우하우스의 디자인 교육방법에 대해 살펴보려고 한다.

바우하우스는 20세기 초 전 유럽의 예술 문화 사회에 영향을 미친 가장 혁신적이고 독창적인 디자인 운동이며 아카데미의 모순을 지적하고 가장 새로운 조형을 형성코자 했던 디자인 학교이다<sup>3)</sup>.

바우하우스는 개성이나 감상적 취향에서 벗어나 조형의 의미가 있는 교육방법을 충실히 실현하며 20

1) 오희선, 박화순, 의상디자인, 경춘사, 1994, pp.197-211.

2) 아은영, 복식의장학, 교문사, 1985, pp.261-269.

3) 정시화, 1975, 현대 디자인 연구, 문왕사, p.138.

세기 디자인 발전에 크게 기여하였다. 실제로 바우하우스의 영향을 받은 오늘날의 디자인은 공업적 수단과 예술적 감각이 결합되어 모든 생산은 인간생활과 환경에 적합하도록 하는 창조활동이 되었으며 인간의 생활과 환경을 물리적으로 편리하게, 심리적으로 아름답게 조화시키는 요소가 되었다. 결국 이러한 것은 예술과 기술의 통합으로써 새로운 창조의 근원적 효과를 거두었으며 현대 디자인 교육의 방향을 제시하였다<sup>4)</sup>.

바우하우스 교육의 가장 뚜렷한 특성 가운데 하나는 교육체계, 이른바 교육과정의 독특함에 있다. 각 시기별 교육과정은 각각 다소의 차이가 있지만 근본적으로 예비교육 또는 기초교육과 기술교육의 두 단계로 구성되어 있다. 학생들은 예비과정 동안에 재료, 형태 및 색채에 대한 실습을 통하여 창조력을 개발하고 자연과의 직접적인 접촉에서 뿐만 아니라 기능적 활동과 예술적 훈련의 과정을 거치면서 창의성을 배양해 나갔다. 기술교육과정에서는 기능인으로서의 제작체험을 통해서 자신이 한 사회집단의 책임있는 일원이 될 수 있도록 전문기적 자질을 습득시켰다<sup>5)</sup>. 특히 기초교육 과정은 바우하우스의 전 과정에 있어서 없어서는 안될 필수과정으로서 앞으로의 창조적인 과정을 발전시키기 위한 새로운 방법으로 바우하우스의 모든 교수법은 이 과정의 이념에 기초하고 있었다. 기초교육 과정은 형식과 내용의 통일성에 대한 필요성을 정확히 하기 위한 관찰과 표현으로 이루어진다. 주관적이고도 객관적인 관찰은 추상적 원리 체계와 객관적인 사물의 분석 모두를 신장시킨다. 이 과정은 기본적인 원리에 바탕을 둔 개인의 표현이 우리가 예술이라 부르는 독특한 창조 훈련의 기초를 형성할 수 있는 정도까지의 예술적 자질을 지니게 한다<sup>6)</sup>. 교육내용을 살펴보면 초기의 교육자인 요하네스 이텐(Johannes Itten)은 학생들의 창의력을 해방하여 예술적 기질을 발견해 주기 위한 교육방법으로 '대비의 원리'를 기초로 한 디자인 교육을 실시하였다. 대비란 예를 들어 하나의 선은 보다 짧은 선과 같이 있을 때 더욱 길어 보이며

보다 긴 선과 같이 있을 때 더욱 짧아 보인다. 밝은 색은 어두운 색과 같이 있을 때 더욱 밝다고 느낄 수 있는 것과 같이 서로 다른 형태나 질감이나 색채를 비교해서 그 차이가 현저해질 때를 말한다. 디자인을 이루는 조형요소들(점, 선, 면, 볼륨, 질감, 명도, 채도 등)이 감각적으로 대비를 이루는 가능성은 무한하다. 여기에 6가지 색채대비(색상대비, 명도대비, 한냉대비, 동시대비, 채도대비, 면적대비)와 함께 우리의 감각을 지배하고 있다. 다양하게 느낄 수 있는 대비는 단독으로 혹은 조합으로 이루어지며 우리는 이와 같은 대비감각에 의하여 하늘의 구름이 명암 대비에 의하여 더욱 희고 부드럽게 보일 수 있으며 유리제품의 투명감이나 금속제품의 차가운 감을 느낄 수 있는 것처럼 사물의 진실을 파악할 수 있고 작품 제작에 있어서 다양한 표현기법을 고안할 수 있다. 아름다운 환경 속에서도 인간은 항상 변화를 추구해 왔으며 그렇게 함으로써 새롭고 신선한 생활을 창조할 수 있듯이 예술작품에 있어서도 이와 같은 활력을 얻기 위하여 대비는 없어서는 안될 중요한 요소가 된다. 따라서 강한 색채대비, 급격한 형태대비, 수평 수직과 같은 방향의 변화 등은 표현의 활력을 주는 방법이 된다. 이처럼 대비의 다양한 가능성의 발견에서 학생들은 새로운 세계가 전개된다는 것을 깨달았고 이젠으로부터 대비를 감각적으로 경험하고 이성적으로 통합하여 깨닫는 방법을 지도받았다<sup>7)</sup>.

바우하우스의 텃사우 시대의 교육자인 알베르스(Albers)는 소위 물질의 구조, 균열, 질감 등의 디자인 기본 요소에 관심을 가졌다. 그가 수업시간에 즐겨 사용한 재료는 종이였다. 종이는 손으로 약간만 주물러도 그 형태를 자유롭게 바꿀 수 있으므로 종이를 통해서 갖가지 조형훈련을 진행했던 것이다. 그의 교육내용은 구성적, 시각적 가능성을 시험하는 것으로 각 작업장에서 알맞는 재료를 사용할 수 있도록 실습하였다. 알베르스와 함께 기초교육을 담당 한 모홀리 나기(Moholy Nagy)는 이텐의 방식을 현대적 감각에 맞는 조형원리에 기초를 둔 교육으로 발전시켰다. 모홀리 나기는 그의 교육과정에서 기초

4) 이해영, 1987, 월터그로피우스의 디자인 교육에 관한 고찰, 숙명여자대학교 교육대학원 석사논문, p.18.

5) 이강일, 1990, 현대디자인의 역사적 고찰, 동국대학교 교육대학원 석사논문, p.18.

6) Howard Derastynce, *Inside The Bauhaus*, Architecture Press, p.86. 1987.

7) Johannes Itten, *Design and Form*, Trans. John Mass, N.Y. ; Reinhold, p.6-17. 1966.

조형교육을 위해 재료의 연구, 자연의 분석, 기술적 구성과 표현, 공간과 색채 구성의 연구 등의 교육방법을 사용했고 구성, 균형, 공간 등의 학습을 통해서 학생들의 조형적인 감각과 사고력을 기르는 데 교육 목적을 두었다. 특히 그가 중요시 한 것은 균형의 훈련이었는데 나무, 합석, 유리와 이것에 철사와 끈을 사용해서 복잡한 형상을 만들게 하여 공간적인 또는 중량적인 균형감각을 이해시키려고 했다<sup>8)</sup>. 이러한 고찰을 통해서 바우하우스의 기초교육과정은 창조적 활동을 위한 바탕으로 조형의 기본적인 요소들을 파악, 분석하여 대상의 근본원리를 이해하게 하는 체험의 조형활동임을 알 수 있었다. 이와 같은 원리를 의상디자인 교육에 적용하여 볼 때 창의력과 미적 감각을 향상시키고자 하는 의상디자인 발상법은 의상디자인의 요소인 실루엣과 디테일, 색상, 소재에 대한 체험 학습으로써, 사물을 관찰하고 연구 분석하여 조형의 비밀을 발견하고 그 비밀을 의상의 실루엣과 디테일, 색상, 소재로 바꾸어 전개시켜 나가는 근본적인 디자인 훈련이다.

### Ⅲ. 의상디자인 발상

발상이란 일순간에 떠오르는 생각, 즉 인스피레이션(영감)을 뜻하며 착상, 고안이라고도 한다. 디자인의 근원이 되는 것은 이미지인데 이미지는 곧 인스피레이션(영감)을 통해 발생되는 것이다. 의상디자인에서의 가장 중요한 과제는 창조적 발상이며 특히 현대 의상디자인에서는 풍부한 아이디어가 절실히 요구된다. 아이디어는 눈에 보이는 것은 물론 생활 속의 모든 것들이 창조의 근원이 되며 발상의 계기를 만들어 준다. 어떠한 것을 만들어 내는 과정에서 생각하여야 할 것은 어떻게 하면 하나의 발상을 소재나 형태를 통해 효과적으로 나타낼 수 있으며 자유로운 발상으로부터 독창적인 것을 만들어 낼 수 있는가 하는 것이다<sup>9)</sup>.

디자인 발상 방법에는 학자마다 다르나 그 중 飯塚弘子, 万江八重子, 香川達子<sup>10)</sup>의 발상법을 수정하여 디자인 발상법을 유사발상, 반대발상, 형태 결합

법, 수정법으로 선정하여 고찰하였다. 각각의 발상법 전개과정에 관한 그림은 모든 내용을 다 보이기에는 지면의 제약이 있으므로 일부 내용을 선택하여 제시하고자 한다.

#### 1. 유사(類似) 발상

유사 발상이란 어떤 것에서 느껴지는 이미지를 유사하게 표현해 내는 발상방법이다. 유사발상의 대상은 자연물, 인공물 등 우리를 둘러싸고 있는 모든 것에 해당된다. 예를 들어, 자연적 형태인 구름·달·산·물고기·꽃·나무·조개 등이나, 인공적으로 만들어진 건축물·가구·장식품 등, 그리고 예술 작품인 회화나 조각, 역사적으로 과거의 의상이나 각 나라의 특징을 나타내는 민속복, 유니폼으로서의 군복·수녀복·운동복, 그밖에도 영화, 음악 등 우리 주위에 있는 모든 것들은 영감을 주는 주체가 되어 구체적인 의복의 형태·색상·소재를 통해서 그 이미지가 표현될 수 있다. 즉 어떤 것에서 느껴지는 이미지를 의상의 실루엣과 디테일·소재·색상 등의 구체적인 디자인 요소로 전환시켜 그 이미지를 유사하게 표현해 내는 것이 유사발상이다.

#### 1) 자연물

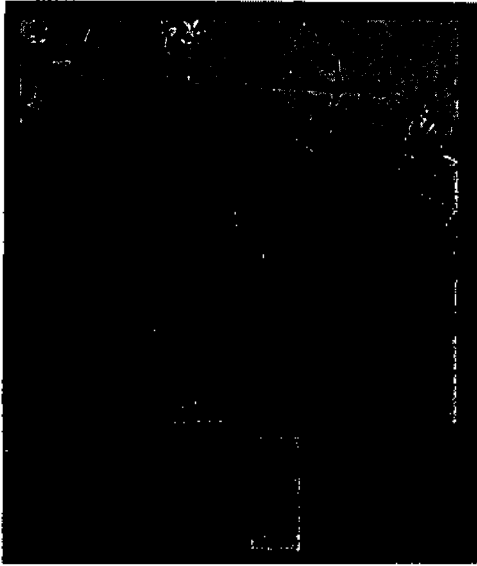
##### (1) 색 채

눈을 뜨면 우리들의 시야는 하늘이나 바다의 색, 무지개나 저녁 노을의 색 등 많은 색들로 가득 차 있다. 이처럼 우리 눈앞에 펼쳐진 총만된 색으로부터 우리는 많은 색의 영감을 얻을 수 있다. 이러한 색들은 눈여겨 보면 단독으로 있지 않고 주위 환경과 함께 어우러져 있으며 이 어울림 속에서 우리는 색의 조화를 느낀다. 색의 조화는 의복이나 기타 디자인에서도 매우 중요하여 디자인을 할 때 색채의 조화 자체에 중점을 두기도 한다. 다음 <그림 1>과 <그림 2>는 가을풍경과 봄의 풍경 사진으로서 가을 이미지 사진을 통해서는 갈색, 노랑, 오렌지, 자주, 울티브그린 등의 가을 느낌을 주는 색상을 추출할 수 있으며, 봄 이미지 사진을 통해서는 밝은 노랑, 연두,

8) 권명광, 현대 디자인 이론의 사상가들, 1983, p.85.

9) 이호경, 복식디자인, 교학연구사, 1995, pp.268-270.

10) 飯塚弘子, 万江八重子, 香川達子, 복식 디자인론, 문화출판국, 1999, pp.16-19.



<그림 1> 가을 풍경



<그림 2> 봄 풍경

주황, 분홍 등의 봄 느낌을 주는 색상을 추출할 수 있다. 이렇게 추출된 색상은 의상에 단색으로, 무늬 배색으로 또는 의상을 연출할 때 코디네이트 배색으로 활용되어 가을과 봄의 분위기를 전달해 준다.

그 외에도 화사한 핑크 빛 장미꽃을 보고 그 느낌을 옷으로 표현하고 싶을 때, 장미꽃으로부터 핑크와 초록의 색상을 추출하고, 그 색상을 활용함으로써 꽃에서 느껴지는 화사한 아름다움을 그대로 의상

에 표현할 수 있다. 이와 같이 우리는 예술가나 훈련된 감각의 소유자가 아닐지라도 자연을 통해서 원하는 분위기의 색상을 얻을 수 있으며 이를 통해서 자연스럽고 안정되며 감각적인 색채 배색을 할 수 있다.

### (2) 소 재

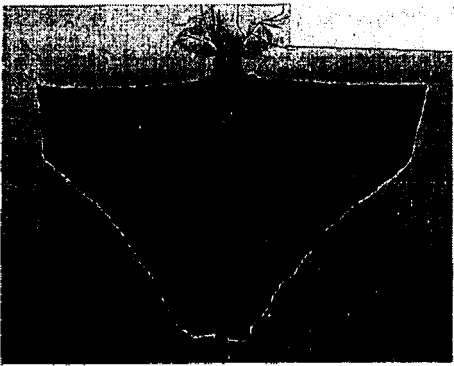
소재에서 중요시되는 것은 그 소재가 지니고 있는 느낌, 즉 재질감이다. 재질감이란 텍스처(texture)를 말하며 주로 촉각에 관계되고 물리적인 성질에 의해서 생겨나는 일종의 심리적 반응이다. 우리는 자연물의 시각적, 촉각적 느낌에 대해서 심리적으로 반응하며 이러한 심리적인 반응을 의상의 소재로 발전시켜 그 느낌을 표현할 수 있다. <그림 3>은 나뭇잎의 줄기를 선명하게 보여주는 사진이다. 이 이미지 사진을 통해서 나뭇잎 줄기의 통통한 촉감이 손에 느껴지는 듯하며 이러한 시각적, 촉각적 느낌을 소재로 표현하고자 했을 때, 편 털이나 인더 록 등을 사용하여 입체적인 선을 나타낼 수 있으며 이러한 선은 방향과 간격을 다르게 하여 <그림 4>, <그림 5>와 같이 서로 다른 분위기의 디자인을 할 수 있다.

### (3) 디테일 및 실루엣

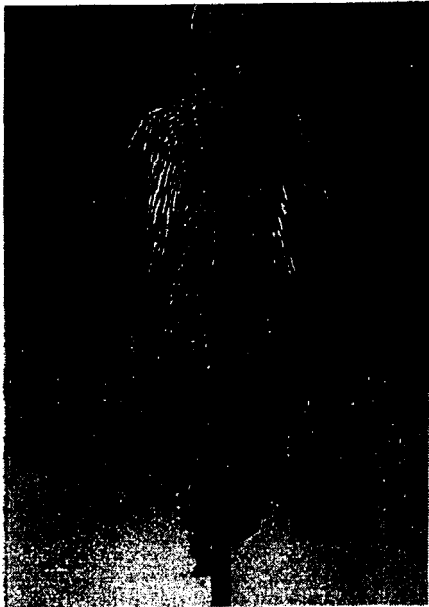
우리의 눈으로 파악된 자연의 특징을 나타내는 형태는 의상에 있어서 실루엣이나 칼라, 네크라인, 포켓, 소매 등의 디테일 등으로 표현된다. <그림 6>은 장미의 형태적 특징을 나타내는 것으로 꽃잎의 곡선, 꽃잎이 서로 겹치는 모양을 <그림 7>과 같이



<그림 3> 나뭇잎



<그림 4> 세로선 응용('98 김유식)

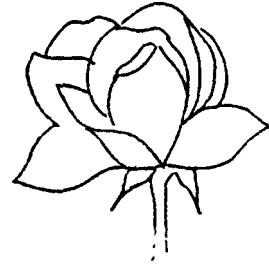


<그림 5> 사선 응용 ('98 김유식)

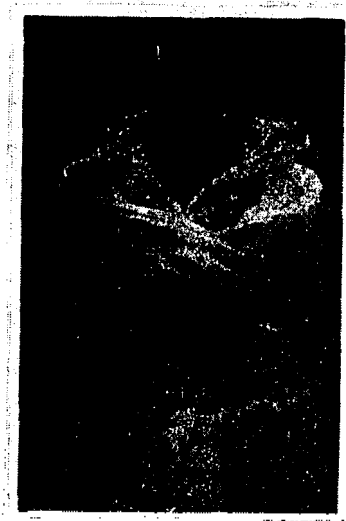
실루엣이나 디테일로 표현하고 있다.

2. 반대발상

반대 발상은 전혀 상반되는 형태나 성질의 것을 관련지어 생각하면 어떻게 될 것인가 하는 발상법이다. <표 1>은 용도나 위치, 형태, 이미지 등의 반대 발상을 살펴본 것이다.



<그림 6> 장미의 형태적 특징



<그림 7> 실루엣 및 디테일 활용 (Collezioni, No. 13, Anonio Miro)

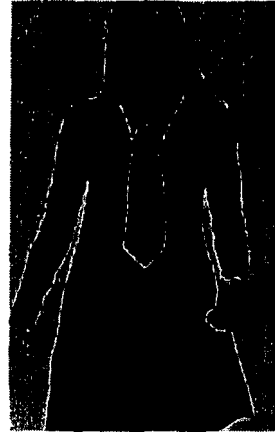
이처럼 의복의 형태, 소재, 색상의 용도나 위치, 형태, 이미지에 있어서 다양한 반대발상을 할 수 있다. 반대발상은 다양화와 유니크함이 환영받는 최근 패션의 추세와 부합하는 좋은 발상법으로 발상의 재미와 독특함을 살릴 수 있다.

1) 위치·용도의 반대 발상

위치의 반대 발상은 상의 디자인을 하의에, 앞부분의 디자인을 뒷부분에, 왼쪽 것을 오른쪽에 배치하는 것처럼 고정된 위치를 바꾸는 방식으로 디자인하는 것을 말하며, 용도의 반대 발상은 남성 전용으로 여겨지는 의복을 여성에게 착용시킨다거나 앙증맞고 귀여운 이미지의 아동용 의복을 성인에게 착용시키는 등 사용목적에 반대되는 방식으로 디자인

<표 1> 반대발상

| 용도, 위치     | 형태          | 이미지       |
|------------|-------------|-----------|
| 남성용 ↔ 여성용  | 둥근 것 ↔ 사각   | 건전 ↔ 퇴폐   |
| 앞 ↔ 뒤      | 큰 것 ↔ 작은 것  | 고상 ↔ 천함   |
| 속 ↔ 겉      | 긴 것 ↔ 짧은 것  | 현실 ↔ 비현실  |
| 위 ↔ 아래     | 넓은 것 ↔ 좁은 것 | 국제적 ↔ 민족적 |
| 오른쪽 ↔ 왼쪽   | 규칙 ↔ 불규칙    | 과거 ↔ 미래   |
| 비싼 것 ↔ 싼 것 | 하드 ↔ 소프트    |           |
|            | 은폐 ↔ 노출     |           |
|            | 구성 ↔ 비구성    |           |
|            | 평면 ↔ 입체     |           |
|            | 투명 ↔ 불투명    |           |

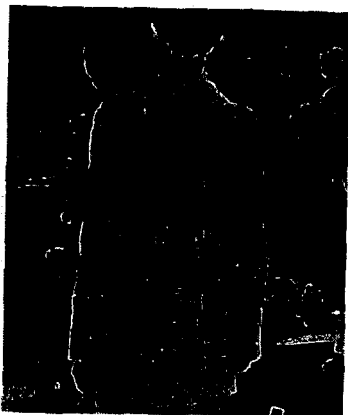


<그림 9> 남성용을 여성용으로  
(Collezioni, No. 22, Danci Hechter)

하는 것을 말한다. 즉, 의상에 있어서 용도나 위치의 고정 관념을 깨트리는 것이 용도, 위치의 반대 발상이다. <그림 8>은 재킷의 앞과 뒤를, <그림 9>는 남성용을 여성용으로 위치나 용도를 바꾸어 디자인 한 것이다.

2) 형태의 반대 발상

실루엣, 디테일, 트리밍 등이 반대 개념으로 디자인되는 것을 말한다. 따라서 칼라, 버튼, 버클 등의 디테일과 트리밍의 크기나 모양을 크게 또는 작게 바꾸거나, 의상의 평면적인 부분을 입체적으로 표현하거나, 가려져 있는 부분을 노출시키거나, 여밈이나 스커트 단 부분 같이 규칙적인 곳을 불규칙적으로 표현하는 등, 형태상의 기존개념과는 반대로 디자인



<그림 8> 가디건의 앞부분을 뒤로  
(Collections '95-'96 A/W, Ann Demeulemeester)

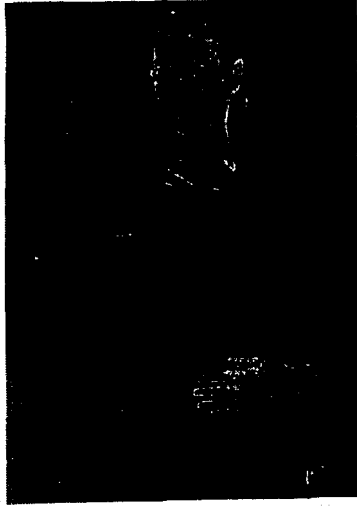
을 발상하는 것이다. <그림 10>은 칼라의 크기를 매우 크게 한 것이며 <그림 11>, <그림 12>는 의복에 대한 기존의 관념을 깬 것으로서 비구성적으로, 미완성적으로 디자인 한 것이다.

3) 이미지의 반대 발상

의상에서 느껴지는 분위기를 반대로 바꾸어 디자인하는 것이다. 우아한 것은 천박하게, 현실적인 것은 비현실적으로, 건전한 것은 퇴폐적으로 표현하는



<그림 10> 칼라확대  
(Collezioni, No. 16, Karl Lagerfeld)



<그림 11> 구성을 비구성으로  
(Collections, '95 S/S, Masaki Matsu)

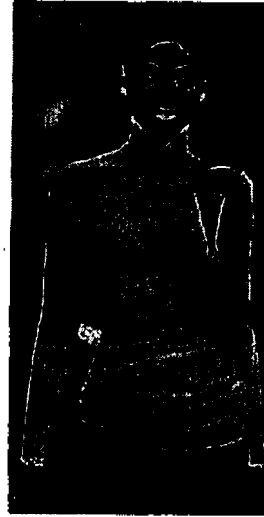


<그림 12> 완성을 미완성으로  
(Collections, '91 S/S, Costume National)

등 주어진 이미지에서 반대 이미지를 발상해 나가는 것과, 서로 반대되는 요소들을 결합하여 디자인해 나가는 것이다. <그림 13>는 건전한 것을 파괴의 이미지로 표현한 것이며 <그림 14>는 남성과 여성의 서로 상반되는 이미지를 결합하여 디자인한 것이다.

### 3. 형태결합법

형태결합법은 의상의 어느 한 형태적 요소를 다른 종류의 형태적 요소와 결합하여 새로운 디자인을 발상해 나가는 것을 말한다. 또한 벨트나 가방 같은 다른 종류의 장식적 요소와의 결합도 즐겨 볼 수 있다. 가장 많이 알려진 형태결합에 의한 디자인은 스



<그림 13> 건전한 것을 파괴로  
(Collezioni, No. 19, Loewe)



<그림 14> 남성적 이미지+여성적 이미지  
(Collezioni, No. 43, Chantal Thomas)



타킹과 팬터의 결합인 팬티 스타킹, 그리고 상의와 하의의 결합인 오버롤이다. <그림 15>는 포켓과 가방의 결합이며, <그림 16>은 칼라와 벨트와의 결합이다.

4. 수정법

이 방법은 옷의 디자인 요소를 체크하면서 개선점이 있는지의 여부를 확인하는 방법이다. 이태리 디자이너 마리우치아 만델리 (Maliouccia Mandeli)는 교육자였지만 패션에 뜻을 두고 혼자서 수업하였다. 그는 다른 디자이너들의 의상을 구입해서 너절한 장식을 떼어내기도 하고 소매를 고치거나 실루엣을 바

꾸면서 스스로 의상을 연구하였다<sup>11)</sup>. 이처럼 기존의 의상을 가지고 떼어 내거나 추가하고 변경하는 것도 새로운 아이디어를 얻을 수 있는 좋은 방법이다. 즉 옷의 형태, 소재, 색상 등을 하나하나 체크하면서 각각의 디자인 요소들에 대한 삭제, 추가, 변경, 전환 등의 방법을 통해 새로운 디자인을 발상해 나가는 방법이 수정법이다.

1) 삭 제

삭제법 발상에는 <그림 17>과 같이 형태의 수정을 목적으로 하는 삭제법과 <그림 18>와 같이 단순함을 지향하는 삭제법이 있다.

2) 추 가

추가법에는 <그림 19>과 같이 이미 입고 있는 것을 더 끼어 입는 코디네이션에 의한 추가와 <그림 20>과 같이 똑같은 디테일을 반복하는 디테일에 의한 추가법이 있다.

3) 변 경

의상에서 장식화 되어 있는 색상, 옷감의 재질, 디테일의 위치 등을 변화시키는 것을 말한다. 예를 들어 마린룩이나 밀리터리룩 등은 그들 고유 이미지의 색상이 있다. 마린룩의 색상인 청색을 노랑이나 빨



<그림 15> 포켓 + 가방  
(Collezioni, Raniero Gattinoni)



<그림 16> 칼라 + 벨트  
(Collections, '98~'99 A/W, Erreuno)



<그림 17> 형태수정  
(Collections, No. 14, Spector's)

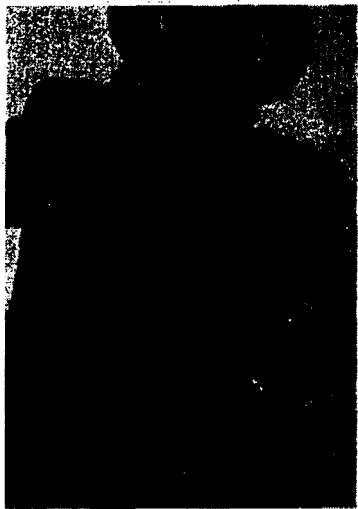
11) 가재창, 패션디자인 발상 트레이닝. 서울:정은, 1993, p.40.



<그림 18> 단순지향  
(Collezioni, No. 14, Jasper Conran)



<그림 20> 디테일의 반복  
(Collections, '93~'94 A/W)



<그림 19> 코디네이션에 의한 추가  
(패션디자인 발상트레이닝)



<그림 21> 단추 구멍의 이동  
(패션디자인 발상트레이닝)

강 등으로, 밀리터리룩의 카키색을 분홍, 연두 등으로 바꾸면 또 다른 새로운 이미지가 탄생된다. 디테일은 위치를 바꾸거나 이미지를 첨가하여 변경시키는 방법이 있다. 즉 단추, 커프스, 벨트 등은 이미 뚜렷하게 위치가 정해져 있다. 그러나 그것을 상, 하, 좌, 우로 위치 변경시켜 <그림 21>과 같이 앞여밈에 사용되는 단추 구멍을 넥라인과 밀단부분 등 사용

되지 않는 부분으로 이동시키거나 소매 끝에 달려 있는 커프스를 소매위쪽으로 이동시키면 고정관념을 깨는 좋은 디자인이 창조된다. 그리고 칼라, 포켓과 같은 디테일에 여성적 이미지를 강조하고자 칼라 부분에 주름이나 리플 등을 사용하기도 하고 에폴로

지표를 강조하기 위하여 칼라부분을 나뭇잎 형태로 바꾸는 등의 여러 가지 방법으로 디테일을 교체한다면 다양한 이미지의 디자인을 발상할 수 있다. 소재에 있어서도 상식적인 개념을 깨고 울이나 진으로 만들어진 재킷을 투명한 노방이나 쉬폰으로, 브래지어 같은 속옷을 블루진으로, 드레스의 탑 부분을 가죽으로, 이처럼 '아러한 의상에는 이런 소재'라는 고정 관념을 벗어나 볼 필요가 있다. 또한 <그림 22>와 같이 주름이나 구김, 누빔, 프린팅, 패치워크, 자수 등의 재가공 방법을 활용하여 소재 본래의 모습을 바꾸어 사용하는 것도 좋은 방법이다. 특히 소재 재가공 방법은 재고 원단의 활용이라는 측면에서도 매우 환영할 만하다.

요즈음 젊은 사람들은 패션에 있어서 자기 주장이 강하다. 다른 사람이 좋아한다고 해서 그대로 따르지 않으며 기존의 틀에 적용된 옷을 입는다 하더라도 그대로 순응하지는 않는다. 어딘가 조금이라도 기존의 틀이 무너진 그런 형태를 즐기려 한다. 이러한 소비자의 욕구 충족을 위해서는 변경법과 같은 디자인 발상이 필요하다.



<그림 22> 구김  
(Issey Miyake things, Issey Miyake)

4) 전 환

어떤 분야에서 고유의 목적으로 사용되고 있는

것을 다른 분야나 다른 목적으로 바꿔보는 아이디어의 전개로서 다른 분야에서 사용되고 있는 것을 패션에 활용해서 사용하는 방법과 현재 의상에서 쓰여지고 있는 용도와 다르게 사용하는 방법이 있다. 그 예로서 <그림 23>과 같이 그릇, 망, 알루미늄, 디스켓판, 비닐, 아연, 나무와 같이 다른 산업 분야에서 사용하는 것을 의상의 소재로 활용하는 것과 <그림



<그림 23> CD의 용도 전환  
(Collezioni, No. 6, Paco Rabanne)



<그림 24> 지퍼의 장식적 활용  
(패션디자인 발상트레이닝, Helenstoray)

24>와 같이 여밈의 기능을 가진 지퍼와 끈 등을 고유 용도가 아닌 장식적인 용도로 사용하는 것이다.

#### IV. 결 론

의상디자인이 되고자 하는 학생들의 발상능력과 미적 감각을 키우기 위한 목적으로 의상디자인 교육내용을 개발한 결과, 의상디자인 발상은 디자인 소오스로부터 영감을 얻어서 의상의 요소인 형태, 색채, 소재로 연관지어 디자인을 전개해 나가는 것으로 그 방법은 유사발상, 반대발상, 형태결합법, 수정법으로 분류할 수 있었다.

1. 유사발상에서는 우리 주위에 있는 모든 디자인 소오스를 모티브로 색채를 추출하여 의상에 활용하는 법, 의상의 소재로 개발하는 법, 그리고 실루엣이나 디테일로 전환시켜 표현하는 법 등을 연구하여 디자인 소오스의 이미지와 유사하게 의상에 표현하는 방법을 제시하였다.
2. 반대발상에서는 어떤 사물과 반대로 생각하여 전혀 상반되는 형태나 성질의 것을 관련지어 생각하여 의상에 표현하는 방법을 제시하였다.
3. 형태결합법에서는 칼라, 재킷, 여밈, 포켓 등을 벨트나 가방, 머플러, 후드, 리본 같은 다른 종류의 장식적 요소와의 결합 등을 연구하여 의상의 어느 한 형태적 요소를 다른 종류의 형태적 요소와 결합하여 새로운 디자인을 발상해 내는 방법을 제시하였다.
4. 수정법에서는 기존의 옷을 가지고 형태 삭제, 코디네이션이나 디테일 반복에 의한 추가, 색상이나 디테일의 위치변경, 장식적인 소재변경이나 제가공, 다른 분야의 소재 사용이나, 다른 용도의 소재 사용 등을 연구하여 옷의 디자인 요소를 체크하고 개선점이 있는지의 여부를 확인하면서 디자인을 발상해 내는 방법을 제시하였다.

이처럼 디자인 발상방법에는 여러 가지가 있다.

즐겁고 편리한 의생활을 위해 고부가가치 산업인 패션 산업의 발달을 위해 이와 같은 디자인 발상법을 학습함으로써 학생들은 사물을 관찰하고 연구 분석하여 조형의 비밀을 발견하고, 그 비밀을 보다 체계적이고 다양한 방법으로 의상디자인의 요소로 바꾸어 창의적인 디자인을 전개시켜 나가는 의상디자인 발상 훈련은 의상디자인 교육에서 매우 중요한 과정이라 하겠다.

#### 참고문헌

- 가재창, 패션디자인 발상 트레이닝, 도서출판 정은, 1993.
- 마조러 엘리오트 베블린, 정경원 역, 디자인의 발견, 디자인 하우스, 1992.
- 민경우, 디자인의 이해, 미전사, 1998.
- Bryan Lawson, 윤장섭 역, 디자이너의 사고방법, 기문당, 1989.
- 오희선, 박화순, 의상디자인, 경춘사, 1994.
- 이강일, 현대 디자인의 역사적 고찰, 동국대학교 교육대학원 석사논문, 1990.
- 이우성, 디자인 개론, 대광서림, 1999.
- 이은영, 복식의장학, 교문사, 1985.
- 이호정, 복식디자인, 교학연구사, 1995.
- 이혜영, 월터그로피우스의 디자인 교육에 관한 고찰, 숙명여자대학교 교육대학원 석사논문, 1987.
- 정시화, 현대 디자인 연구, 문왕사, 1975.
- 조열, 김지현, 형태지각과 구성원리, 창지사, 1999.
- 飯塚弘子, 万江八重子, 香川達子, 服装DESIGN論, 文化出版局, 1999.
- Collezioni, No. 6, 13, 14, 16, 22, 19, 43.
- Collections '91 S/S, '93~'94 A/W, '95~'96 A/W, '98~'99 A/W, Howard Derastyne, Inside The Bauhaus, Architecture Press, 1987.
- Johannes Itten, Design and Form, Trans, John Mass, N.Y. : Reinhold, 1966.